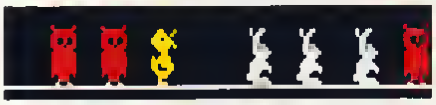
CARNIVAL

Ein neues faszinierendes Spiel mit dem Flair der guten alten Zeit

Das ist ein Bildschirm voller Spaß und Freude!

Hier gibt es alles, was man sich nur wünschen kann. Spiel und Spaß, Farbe und Bewegung, Glücksrad und Bonuspunkte, Flatterenten und Drehorgelmusik und jede Menge Volltreffer! Volltreffer für Spieler und Aufsteller, denn CARNIVAL selbst ist ein Volltreffer und zielt immer wieder mitten hinein ins Spielvergnügen.

Die nostalgische Schießbude ist hier zu neuem Leben erweckt im TV-Spielwunderland. Dieses altbekannte und doch ewig-neue Spiel begeistert alle CARNIVAL läßt der



individuellen Strategie einen weiten Spiel-Raum, denn es gibt so viele und immer wieder neue taktische Varianten, um noch mehr Punkte zu erzielen, zusätzliche Munition zu erhalten oder einen weiteren Durchgang zu erreichen, daß Folgespiele geradezu herausgefordert werden. Jeder will es nochmal versuchen, möchte es gleichzeitig mit zwei, drei oder sogar vier Bären aufnehmen, möchte das Höchstergebnis übertreffen oder wenigstens seine Initialen in die Rangbestenliste einschreiben.

CARNIVAL ist der große Spiel-Spaß für Amateure und auch fur Profis.
Wenn das Spiel beginnt, bewegen sich viele farbige Ziele – Hasen, Eulen, Enten, Zahlenkästchen und Bonus-Buchstaben – in 3 Reihen und in jeweils gegenläufiger Richtung über den Bildschirm. Darüber dreht sich das Glucksrad mit seinen acht farbigen Pfeifen. Der Punktwert dieser Ziele vermindert sich mit zunehmender Spieldauer. Die Spieler müssen also die Glücksradpfeifen möglichst früh treffen, wenn dies wegen der noch dichten Dreier-Reihe der anderen Ziele am schwierigsten ist.

Wenn der Spieler dann die Glücksradpfeifen oder ein Zahlen-Kästchen für Bonus-Kugeln gerade so richtig im Visier hat oder in der Spezial-Leiste zusatzliche Munition angeboten wird, werden diese »verflixten« Enten in der dritten Reihe plötzlich lebendig und versuchen, auf den Boden zu flattern.
Nun heißt es schnell reagieren, neu anvisieren und vor allem zu treffen! Denn jede Ente, die auf die Grundlinie durchkommt, frißt zehn Schuß der Vorratsmunition weg.

Wenn es dem Spieler gelingt, alle Ziele abzuschießen, werden für jede nicht verbrauchte Kugel Extra-Punkte aufaddiert und es erscheint ein Bär auf dem Bildschirm. Jeder Treffer auf ihn bringt 50 Bonus-Punkte.
Anschließend heißt es dann »Feuer frei!« zum zweiten, diesmal mit mehr Enten bestückten Durchgang.

Phantastisch und spielanimierend ist übrigens auch der Sound dieses Gerätes. Während des Spiels erklingen neun verschiedene, bekannte Melodien.
Auch Schüsse und Treffer werden akustisch perfekt untermalt. Dazwischen ist immer wieder das Schnattern der fliegenden kugelhungrigen Enten zu hören. Der Spieler kann durch einen Treffer auf die Note die dem Gerat zugeordnete, besondere Musik abschalten und trotzdem die spezifischen Gerausche beibehalten.

Rangstellen-Anzeige – fordert den Wettbewerb unter den Spielern und sorgt für mehr Spiele.

Glücksrad-Ziel – zählt bei Treffern der einzelnen Pfeifen den jeweils darunter angezeigten Wert. Dieser Wert nimmt mit zunehmender Spieldauer ab.

Bonus-Punkte – können auf 3 Arten erzielt werden:
1. Durch Treffen gleichfarbiger Glücksrad-Pfeifen nacheinander.
2. Durch Treffen der Buchstaben B-o-n-u-s in dieser Reihenfolge.
3. Durch Treffen der beleuchteten goldenen Bonusleiste.

Spezial-Leiste – zeigt zufällig Plus- oder Minus-Kugeln und Plus- oder Minus-Punkte an. Bei Treffer werden die jeweils angezeigten Punkte oder Kugeln addiert oder subtrahiert. In dieser Leiste werden im Ruhezustand die Initialen der drei besten Spieler angezeigt.

Bonus-Buchstaben – erscheinen zufällig. Um ein hohes Ergebnis zu erzielen, müssen die Buchstaben B-o-n-u-s in der Reihenfolge abgeschossen werden.

Bonus-Munition – wird gegeben, wenn die blauen Zahlen-Kästchen getroffen werden. Jeder Treffer erhöht den Kugel-Vorrat um 5 oder 10 Schuß.

Enten-Ziele – vermehren sich mit jeder Spielrunde. Wenn eine Ente auf die Grundlinie durchkommt, frißt sie 10 Kugeln. Das Treffen einer Ente gibt zwar keine Punkte, aber es spart Munition.

Musik-Note – schaltet bei Treffer die Musik ein oder aus.

Bären-Ziel – nach dem Abschuß aller Ziele erscheint ein Bär auf dem Bildschirm. Bei jedem Treffer, der stets 50 Bonus-Punkte bringt, dreht sich der Bar und läuft – jedesmal schneller – in die entgegengesetzte Richtung. Nach jedem weiteren Durchgang erscheint zusätzlich auch je ein weiterer Bär, so daß zwei, drei oder sogar vier Bären gleichzeitig auf dem Bildschirm sein und bei Treffern zusätzlich Bonus-Punkte bringen können.

CARNIVAL

ein Spiel-Spaß-Volltreffer!

Ab sofort auch lieferbar als Wandgerät!

Passend auf NSM-Kreuz

Cocktail-Tisch:

Höhe 79 cm,
Breite 57 cm,
Länge 87 cm,
Gewicht 70 kg.

LÖWEN-AUTOMATEN